

ОСОБЕННОСТИ ПОНИМАНИЯ ИГРЫ В ЭПОХУ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ: РЫЦАРСКИЙ ТУРНИР

Средние века знаменуют собой как переход к новым, христианским, традициям и праздникам, так, одновременно, и своеобразный симбиоз их с античными, языческими обрядами, культами, верованиями. В данной эпохе существуют уже два направления развития в понимании игровых занятий – аристократическое и народное. И это является главной особенностью существования игры в Средние века, в отличие от античной действительности (см. предыдущий сборник трудов V конференции молодых учёных, ч. I). Отметим, что именно в Средние века мы впервые начали говорить о народной культуре как самостоятельном и отдельном от аристократического феномене. В античности их разделение в силу социально-экономических условий не было столь явно. Там чётко выделялись "свой" – "не-свой", т.е. принадлежащий общине или нет. В Средние века, наряду с этим, появляется понимание об особом предназначении каждого сословия перед Богом.

Однако здесь, из-за недостатка места, мы остановимся исключительно на игровых состязаниях аристократии. Аристократическая тенденция выявилась в существовании и культивировании рыцарского идеала (сложился к XII в.) и отражала потребность этой социальной группы в обретении новых традиций.

Эти традиции формировались за счёт создания специальной системы воспитания будущих рыцарей и утверждения особой социальной роли рыцарского сословия: быть готовым поддерживать благочестивые добродетели и очищать окружающий мир от греха и порока. Они же формировали их особый образ жизни - неперемное участие в военных действиях и разыгрывании боевых сражений на рыцарских турнирах. Последние устраивались по прохождении и в честь особого таинства – обряда посвящения в рыцари (та же архаическая инициация) – и проходили по всех европейских государствах средневековой эпохи.

Рыцарство как молодое сословие также остро ощущало потребность в создании собственных мифов, которые можно было достаточно часто воспроизводить. Идеализированный турнир, но отнюдь не военные битвы, был для них единственным ритуалом, на котором они могли публично демонстрировать верность христианским ценностям и собственным традициям.

Средневековый турнир - это игровое состязание, перегруженное украшениями (аристократия без этого не существует), где драматический и романтический элементы подчёркиваются столь явно, что прямо выполняют функцию драмы. Реальность не казалась прекрасной, она была суровой, жестокой, коварной; в придворной или военной карьере не так уж много находилось места для эмоций вокруг мужества из-за любви (на войне надо убивать), однако они переполняли душу, им хотели дать выход – и творили прекрасную жизнь, разыгрывая пышные игры. Отсюда и особенность программы турнира – в основном

это поединок двух воинов, проходивший сначала в пределах замка, а впоследствии – на городских площадях.

Рыцарский турнир моментально обретает многочисленных поклонников и со стороны зрителей. Более того, среди последних теперь полноправно находится женщина (жены богатых аристократов-организаторов). Поэтому не случайно, что отличительным моментом рыцарской игровой идеи в Средние века являлась любовь к Прекрасной Даме (ведь большинство рыцарей – молодые люди!) – образ хотя и собирательный, но не менее от этого манящий. Именно культ любви знаменовал непосредственный переход чувственного влечения в нравственную самоотверженность, естественно вытекающую из необходимости перед лицом своей дамы выказывать мужество, подвергаться опасности, демонстрировать силу, терпеть страдания, истекать кровью. Ей посвящались победы на поле боя, Она была дополнительной мотивацией на турнирах.

Культ Прекрасной Дамы – не что иное как сублимация сексуального влечения отважных воинов к любимым дамам своих сеньоров, впервые отчётливо проявившаяся в истории игровых состязаний. Забирая предметы амуниции поверженного противника в турнирном поединке, рыцарь-победитель устранял тем самым соперника в любви к Прекрасной Даме. Хотя, в итоге, мог довольствоваться лишь только её поцелуем и оставленным на память предметом туалета (показательный пример приводит Й. Хёйзинга. См. Й. Хёйзинга. Осень Средневековья. с.87).

Однако, довольно скоро – к XV в. турниры превратились в исключительно "увлечения по интересам", где господствовала кастовая избранность участников и их предельная замкнутость (создание специальных турнирных сообществ со своими знамёнами и гербами). Но и в этом виде они подтверждают сущностную потребность человека в установлении и многократном "возделывании" игровой традиции.

В античном мире отчётливо проявлялась профессионализация игры, т.е. цель и смысл игры заставляли участника пересматривать свою роль в игре – она становилась для него профессией. В Средние века мы имеем дело с обратной стороной – рыцарские состязания – это изначально занятие аристократическое, которое вырождалось в, как назвали бы мы их сейчас, любительские игры.

Впоследствии рыцарский идеал аристократии был заменён из-за своих непомерно высоких помыслов на образ французского дворянина XVII в., который, хотя и придерживается сословных правил и требований чести, более не мнит себя борцом за веру, защитником слабых и угнетённых.

В заключение отметим, что аристократическая игровая тенденция закрепила архетипический сюжет инициации, потребность в ритуально-игровом повторении и обнаружила возможность сублимации желания (к кому-либо) через игру.